
BORDERLANDS™

DIE KAMMER AUF PANDORA

Der Planet Pandora ist eine dünn besiedelte Einöde, in der die Gesetze mit dem Rauch unzähliger Schießereien geschrieben werden. Die Zivilisation findet sich in kleinen Außenposten am Rande des menschlichen Einflussbereichs, genannt Borderlands. Pandoras Touristenattraktion Nr. 1 ist eine sagenumwobene Kammer, vollgepackt mit unvorstellbaren Schätzen, die vor Urzeiten durch eine hochentwickelte außerirdische Rasse irgendwo auf dem Planeten versteckt wurde.

Glücksritter, korrupte Söldner und zwielichtige Banditen durchkämmen die Landschaft und drehen jeden Stein nach den Schätzen um. Da die Mehrzahl der intelligenten Wesen auf Pandora von Beruf ‚Kammer-Jäger' ist, sind die gesellschaftlichen Verhältnisse dort natürlich beim Teufel. Außenposten und Hinterland sind verdammt gefährliche Gebiete. Abertausende Waffen in den Händen schießwütiger Gestalten sorgen dafür, dass Auseinandersetzungen fortwährend mit dem Abzug geklärt werden.

Glaubst du, dass du die Kammer finden kannst? Schaffst du es allein? Bestimmt hältst du dich für stark genug... und willst die Beute für dich behalten... Oder bringst du doch ein paar Verbündete mit, die dir den Rücken frei halten? Zusammenhalt könnte sich auszahlen, denn es empfiehlt sich, nicht das einzige Gericht auf der Speisekarte eines wild gewordenen Skag-Rudels zu sein.

Du bist bereit, alles zu riskieren. Doch egal ob Soldat, Jäger, Sirene oder Berserker - in dir schlummern eindrucksvolle Kräfte, die du befreien musst. Jeder Kampf macht dich stärker. Jede erfolgreiche Mission hebt deine tödlichen Skill auf ein neues Level. Die Jagd nach der Kammer beginnt. Und mit ihr - deine Geschichte.

INSTALLATION & SPIELSTART

INSTALLATION DES SPIELS

1. Lege die BORDERLANDS-Disc in dein DVD-ROM-Laufwerk.
2. Wenn auf deinem System Autoplay aktiviert ist, öffnet sich ein Fenster und du kannst das Spiel installieren. Wenn nach dem Einlegen der DVD nichts passiert, musst du den "Arbeitsplatz" öffnen, zunächst auf den Laufwerksbuchstaben deines DVD-Laufwerks und danach auf die Setup.exe doppelklicken.
3. Sobald der Installationsvorgang beginnt, folgst du einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm. Diese werden im Folgenden detailliert beschrieben::
   a. Wähle die Sprache, in der das Spiel installiert werden soll und klicke dann OK.
   b. Vergewissere dich, dass alles anderen Windows-Programme beendet sind, bevor du mit der Installation fortfährst. Lese die Warnungen auf dem nächsten Bildschirm und klicke dann den Weiter-Button. Wenn noch Programme laufen, klicke auf Abbrechen und starte die Installation erneut, nachdem du alle anderen Programme beendet hast.
   c. Lies das Lizenzabkommen und klicke auf „Ich nehme die Vereinbarung an", wenn du allen Punkten des Lizenzabkommens zustimmst. Klicke danach auf den Weiter-Button. Wenn du dem Lizenzabkommen nicht zustimmst, kannst du nicht mit der Installation fortfahren.
   d. Um deine Installation zu personalisieren, gib deinen vollen Namen und die Organisation an, der du angehörst. Diese Einstellungen kannst du nur für den aktuellen Nutzer oder sämtliche Nutzer installieren, die sich den Computer teilen. Um die Einstellungen für alle Nutzer zu installieren, musst du über Administratorrechte verfügen.
   e. Der Installationsassistent installiert die Dateien für BORDERLANDS im vorgeschlagenen Ordner. Alternativ kannst du den Zielordner ändern, indem du auf den Durchsuchen-Button klickst und einen neuen Zielordner festlegst. Wenn du einen Zielordner festgelegt hast, klickst du auf Weiter, um fortzufahren.
   f. Das Spiel ist nun bereit zur Installation. Klicke den Weiter-Button, um BORDERLANDS zu installieren. Klicke auf Zurück, wenn du zu einer der vorherigen Optionen zurückkehren möchtest. Wenn du die Installation abbrechen möchtest, klickst du auf Abbrechen.
   g. Der Assistent beginnt nun mit der Installation von BORDERLANDS. Wenn du den Vorgang abbrechen musst, während die Installation läuft, klicke auf den Abbrechen-Button. Warte andernfalls, bis die Installation abgeschlossen ist.
   h. Wenn die Installation abgeschlossen ist, erscheint ein neues Fenster mit dem Hinweis, dass BORDERLANDS erfolgreich installiert wurde. Klicke bitte auf den Fertig-Button, um die Installation zu verlassen.

DAS SPIEL STARTEN:

Nachdem der Installationsvorgang abgeschlossen ist, klicke im Autoplay-Menü auf SPIELEN. Die BORDERLANDS-Disc muss sich im Laufwerk befinden, damit du das Spiel spielen kannst.

NUTZERRECHTE:

Du musst auf deinem Computer Administratorrechte besitzen, um BORDERLANDS installieren zu können..

DIRECT-X® ERKENNUNG/INSTALLATION

Während der Installation von BORDERLANDS wird überprüft, ob auf deinem System die DirectX®-Version installiert ist, die sich auch auf der BORDERLANDS-Disc befindet. Wenn nicht, wir deine DirectX®-Version automatisch aktualisiert.

HAUPTMENÜ

EINZELSPIELER Suche auf eigene Faust nach der Kammer und spiele als einer von vier spielbaren Charakteren.

ONLINE-SPIEL Zwei bis vier Spieler stürzen sich übers Internet ins Geschehen.

NETZWERK Zwei bis vier Spieler stürzen sich über ein lokales Netzwerk ins Geschehen..

OPTIONEN Passe zahlreiche Spieleinstellungen an.

CREDITS Betrachte die Namen der Spielentwickler.

BEENDEN Verlasse das Spiel und kehre zum Desktop zurück.



SPIELBARE CHARAKTERE ERSTELLEN

AUSWAHL DEINES CHARAKTER

Lerne die vier spielbaren Charaktere (⬅/➡ oder Ⓛ) während einer Busfahrt kennen. Wähle einen als deinen spielbaren Charakter aus, wenn du Fyrestone erreichst, den ersten Außenposten auf Pandora.

KLASSEN, ACTION-SKILLS & WAFFEN-VORLIEBEN

Jeder Charakter gehört einer Kämpfer-Klasse mit speziellen Waffen-Fähigkeiten an. Dazu verfügt jeder einzelne über Skills, mächtige Gefechtstechniken, die verbessert werden, wenn Charaktere Kampferfahrung sammeln. Die Entscheidungen, die du während deiner Reise triffst, machen deinen Charakter einzigartig - selbst unter Kämpfern derselben Klasse.

CHARAKTERE BEHALTEN IHRE EIGENSCHAFTEN

Dein Charakter behält all seine verdienten und gespeicherten Eigenschaften, egal wo er oder sie sich befindet. Nimmt dein Charakter an einem Mehrspieler-Spiel teil, das durch einen anderen Spieler gehostet wird, dann bringt er oder sie seine gespeicherten Eigenschaften (z.B. Level, XP, Waffen und Beute) zu diesem Spiel mit. Sämtliche Verbesserungen, die dein Charakter während dieses Spiels verdient, werden gespeichert.

Hinweis: Missions- und Spielverlauf-Daten bei Mehrspieler-Spielen werden durch den Host festgelegt.



CHARAKTERE

ROLAND



Soldat und ehemaliger Söldner der Crimson Lance. Kann einen Scorpio-Geschützturm aufstellen, der automatisch angreift und Roland so den Rücken frei hält. Seine Standardwaffen sind Rifles und Shotguns.

LILITH



Sirene und Phasewalker, kann unsichtbar mit extremer Geschwindigkeit kämpfen. Sie bevorzugt Brand-, Schock- und Säurewaffen.

MORDECAI



Jäger, der mit dem Raubvogel Bloodwing in die Schlacht zieht. Mordecai ist ein Scharfschütze und bevorzugt den Revolver als Sekundärwaffe.

BRICK



Berserker, der im Zustand des Zorns nahezu unbesiegbar ist und seine Gegner mit den Fäusten vernichtet. Wenn er seine Feinde nicht mit bloßen Händen erledigt, kämpft Brick mit Explosivwaffen.

STEUERUNG

Du kannst BORDERLANDS mit Tastatur / Maus oder dem Xbox® 360 Controller für Windows® spielen.

BEWEGUNG

ACTION-	TASTATUR / MAUS	CONTROLLER
Vorwärts / Zurück	W / S	L
Seitwärts links / rechts	A / D	L / L
Rennen	UMSCHALT + W	L (halten)
Umschalten: Ducken / Stehen	C	B
Springen	LEERTASTE	A
Umsehen	MAUS	R
Interaktion: Aufheben / Benutzen / Reden / Fahrzeug drehen	E	X
Alle Gegenstände aufheben (Munition, Geld) / Waffe in der Hand durch Waffe am Boden ersetzen, wenn du sie ansiehst	E halten	X halten
Aktuelle Waffe fallen lassen	- (Minus)	

GEFECHT

ACTION-	TASTATUR / MAUS	CONTROLLER
Waffe abfeuern	MAUS 1	RT
Zielen		MAUS R
Zielen mit Optik	MAUS 2	LT
Nachladen	R	X
Waffen durchschalten	MAUSRAD	Y
Waffe auswählen 1-4	1-4	✥
Waffe auswählen mit Inventaranzeige		Y halten + ✥
Skill einsetzen	F	LB
Nahkampfangriff	V	R
Granate	G	RB
Respawn wenn außer Gefecht	E halten	X halten

FAHRZEUGE

ACTION-	TASTATUR / MAUS	CONTROLLER
Einsteigen / Aussteigen	E	X
Beschleunigen vorwärts / rückwärts	W / S	L / L
Wechseln zu Geschütz / Fahrer	C	Y
Zielen / Wenden / Geschütz drehen	MAUS	R
Auto-zielen	LEERTASTE	A
Machine Gun abfeuern (Fahrer)	MAUS 1	RT
Geschütz abfeuern (Fahrer)	MAUS 2	LT
Geschütz abfeuern (Beifahrer)	MAUS 1	RT
Nitro-Boost	F	LB
Nach hinten sehen (nur Fahrer)	G	RB
Hupe	H	L

ANZEIGEN IM SPIEL

ACTION-	TASTATUR / MAUS	CONTROLLER
Menüpunkt markieren	PFEILTASTEN	L or ✥
Annehmen / Abbrechen	ENTER / ESC	A / B
Statusmenü öffnen / schließen	TAB	BACK
Dialog / Details scrollen	BILD AUF / BILD AB	LT / RT
Reiter im Statusmenü scrollen	, (Komma) / . (Punkt)	LB / RB
Schnellscrollen: Charakter-Reiter	1	
Schnellscrollen: Inventar-Reiter	2	
Schnellscrollen: Skills-Reiter	3	
Schnellscrollen: Logs-Reiter	4	
Nachrichten-Log durchschalten	LEERTASTE	Y
Schnellscrollen: Karten-Reiter	5	
Kurzbefehl Karte	M	BACK halten
Karte ein- / auszoomen	ENTER	A
Karte absuchen / scrollen	PFEILTASTEN	L
Freunde	O	
Pause	ESC	START

HUD



STATUS DEINES CHARAKTERS

① KOOP-TEAMKAMERAD Identifikationssymbol, Name, Schild- und Gesundheitsanzeigen, Level und Class-Mod-Symbole deines Teamkameraden.

② SCHILDANZEIGE Zeigt die Stärke deines Schildes an. Ein Schild absorbiert die Wucht eines Angriffs und verliert so lange Trefferpunkte, bis er ausfällt. Verlorene Schild-Stärke wird in Gefechtspausen wieder aufgeladen.

③ GESUNDHEITSANZEIGE Zeigt deinen Gesundheitszustand. Jeder Treffer reduziert deinen Gesundheitsbalken (es sei denn, du trägst einen Schild). Ist der Balken fast aufgebraucht, beginnt der Kampf um dein Leben. Abhängig von deinen Aktionen stirbst du, oder bekommst die zweite Luft. Halte **E** oder Ⓧ, um einen sofortigen Respawn einzuleiten, wenn du stirbst.

④ ACTION-SKILL-SYMBOL Wenn du deinen Action-Skill einsetzt, wird das Symbol zu einer Anzeige, die die Abnahme deiner Skill-Energie anzeigt. (Für Mordecai gilt diese Anzeige nicht). Du kannst deinen Skill einsetzen, bis die Energie aufgebraucht ist. Nach dem Einsatz müssen Skills abklingen, was ihren nächsten Einsatz verzögert.

⑤ KRITISCHE SYMBOLE Wenn die Schild-Stärke im kritischen Bereich ist, erscheint ein blaues Symbol. Wenn deine Gesundheit kritisch ist, erscheint ein rotes Symbol.

⑥ LEVEL / CLASS-MOD Dein aktueller Level und Class-Mod.

⑦ FORTSCHRITT BEI ERFAHRUNGSPUNKTEN Dieser Balken zeigt den Fortschritt deines Charakters bis zum nächsten Anstieg seiner Erfahrungspunkte.

⑧ KOMPASS Normaler Kompass und weitere Anzeigen, beschrieben auf Seite 9.

⑨ MUNITION Die Zahl links zeigt die in der ausgewählten Waffe befindliche Munition. Wenn sie verschossen ist, drückst du **R** oder Ⓧ, um nachzuladen. Die Zahl rechts zeigt deine gesamte Reservemunition. Wenn sie aufgebraucht ist, wechselst du die Waffe und suchst neue Munition. Das Symbol zeit den verwendeten Munitionstyp an.

⑩ GRANATEN Verfügbare Granaten und, falls ausgewählt, Symbol für Granaten-Mod.

⑪ Kill-Skill-SYMBOL Symbole, die deine derzeit aktiven Skill anzeigen. Diese Symbole erscheinen (und die Skill werden aktiviert), wenn du deinen ersten Kill im Gefecht machst. Kurz nach Ende der Kämpfe verschwinden die Symbole und erscheinen erst wieder nach dem ersten Kill des nächsten Gefechts.

⑫ ANGRIFFSALARM Rotes Blinken an den Ecken des HUD zeigt die Richtung an, aus der ein Angriff kommt: Wenn es oben blinkt, kommt der Angriff von vorne, wenn es unten blinkt, kommt er von hinten. Seitliches Blinken signalisiert Flankenangriffe.

⑬ MISSIONSAUFGABEN Liste der Aufgaben während der aktuellen Mission. Wenn du Aufgaben erledigt hast, werden sie abgehakt. Falls nötig, sind Aufgaben mit einem Zähler versehen: Aktuelle Anzahl (links vom Schrägstrich) und erforderliche Zahl zum Erledigen der Aufgabe (rechts vom Schrägstrich), z.B. 7 / 8.

⑭ AUTOSPEICHERN-SYMBOL Wird dieses Symbol angezeigt, läuft der automatische Speichervorgang. Schalte währenddessen nicht dem Computer aus, sonst geht dein Fortschritt verloren.

GEGNERSTATUS

⑮ GEGNER-ID Sieh dir dies an, um deinen Gegner zu identifizieren und seinen Level zu überprüfen.

⑯ SCHILD- UND GESUNDHEIT DES GEGNERS Ein blauer Balken (oben) zeigt die Schildstärke des gegnerischen Schildes. Ein Waben-Symbol blinkt kurz, wenn du einen Schild-geschützen Gegner triffst. Der rote Balken zeigt die Gesundheit des Gegners. Ein Warnsymbol zeigt an, dass ein Gegner viel stärker ist als du.

⑰ KRITISCHER TREFFER Erscheint, wenn du den wunden Punkt eines Gegners getroffen hast.

⑱ TREFFERPUNKTE Zahl der Verletzungen, die ein Gegner durch einen Treffer erlitten hat.

KOMPASS-SYMBOLE

NEW-U-STATION Position der Registrierungs-Stationen, an denen du deine Statistiken überprüfen und deine Skill-Punkte zurücksetzen kannst.

GEGNER Position der Gegner, inklusive Menschen und todbringende Wildtiere.

KAMERAD Position deiner Kameraden während Mehrspieler-Partien.

BEUTE Geld, Gegenstände, Waffen und andere Belohnungen, die du haben willst - und musst.

SCHWARZES BRETT Auf dem Schwarzen Brett werden Missionen angeboten.

WEGPUNKT Position des gewählten Missionsziels. Wenn du mehrere Missionen angenommen hast, kannst du im Missions-Log eine auswählen.

LADEN-WARENAUTOMAT

MEDI-AUTOMAT

FAHRZEUGSTATION Position eines Fahrzeugs, das du aufbauen und fahren kannst.

ANDERE SYMBOLE & ANZEIGEN

NACHLADEN zeigt an, dass dein aktuelles Magazin bald leergeschossen ist und dass du nachladen solltest, indem du **R** oder Ⓧ drückst.

BENUTZEN zeigt an, dass du den markierten Gegenstand benutzen/einsammeln/aktivieren kannst, indem du **E** oder Ⓧ drückst.

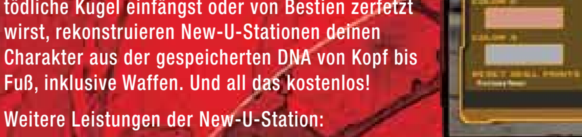
DUCKEN Erinnert dich daran, dass du geduckt bist. Drücke **C** oder Ⓑ, um zwischen ducken/stehen umzuschalten.

STANDARD-ACTION-SKILL Erscheint über deiner Schild-Anzeige, bis du deinen Action-Skill erhalten hast.

KAMERADEN AUSSER SICHT Namen und Pfeile zeigen Kameraden außerhalb des Bildschirmbereiches und ihre Positionen.

SPIELBILDSCHIRME

BILDSCHIRM NEW-U-STATION



Die Registrierung durch eine New-U-Station erfasst deine DNA. Wenn du dir danach eine tödliche Kugel einfängst oder von Bestien zerfetzt wirst, rekonstruieren New-U-Stationen deinen Charakter aus der gespeicherten DNA von Kopf bis Fuß, inklusive Waffen. Und all das kostenlos!

Weitere Leistungen der New-U-Station:

NAME ÄNDERN Gib deinem Charakter zum besseren Speichern einen einzigartigen Namen. Wähle das Namensfeld, um die Tastatur zu öffnen und gib einen neuen Namen ein.
Verwende diesen gespeicherten Charakter und seine Eigenschaften in allen BORDERLANDS Spiel-Modi.

KLEIDUNGSFARBE ÄNDERN Markiere die Farb-Funktion, drücke ENTER oder Ⓐ, markiere eine neue Farbe und drücke erneut **ENTER** oder Ⓐ.

SKILL-PUNKTE ZURÜCKSETZEN Skill-Punkte, die du bereits zum Aktivieren bestimmter Skills eingesetzt hast, kannst du zurückholen, um sie anderen Skills zuzuweisen. Diese Funktion kostet Gebühren. Einmal verdiente Skill-Punkte verlierst du nicht mehr. Die Neuverteilung gibt lediglich deine gesammelten Skill-Punkte frei, damit du sie neu einsetzen kannst.



SCHNELLREISE Teleportiere dich mit der Schnellreise-Funktion in jedes absolvierte Missionsgebiet. Drücke , (Komma) / . (Punkt) oder LB / RB, um das Hasen-Symbol oben auf dem Bildschirm New-U-Station auszuwählen. Wähle dein gewünschtes Ziel und die Reise geht sofort los.

BILDSCHIRM CHARAKTER

Dieser Bildschirm bietet einen schnellen Überblick über Waffen-Fähigkeiten, Munitionsmenge, Geld, aktuellem Level, XP, Schild-Stärke und Gesundheit eines Charakters. Waffen-Fähigkeiten verbessern sich durch häufige Benutzung.



CHARAKTER-STÄRKE

Charaktere gewinnen Stärke durch Siege bei Kämpfen und Missions-Erfolge. Wenn sie stärker werden, kommt der einzigartige Action-Skill eines jedes Charakters ins Spiel, gefolgt von immer mächtigeren Skills.

XP Die Erfahrung deines Charakters. Sie wird erhöht durch das Ausschalten von Gegnern, Missions-Erfolge und das Absolvieren von Herausforderungen. Der XP-Wert wird durch zwei Zahlen angegeben: Die aktuellen XP links, und die geforderten XP bis zum Erreichen des nächsten Levels rechts, beispielsweise so: 5462/8997.

LEVEL Die Stärke eines Charakters. Verdiene XP, um dein Level zu erhöhen. Charaktere mit höherem Level haben längere Gesundheitsbalken, können stärkere Schilde tragen und haben bessere Waffen-Fähigkeiten, um mehr Schaden zu verursachen. Das Erreichen des nächsten Levels bringt außerdem Skill-Punkte, mit denen Action-Skills gekauft werden können. Waffen und Verbesserungen haben Level-Anforderungen.

SKILL-PUNKTE Ab Level 5 erhältst du bei jedem neuen Level einen Skill-Punkt. Verwende diese speziellen Belohnungen, um die Skills deines Charakters zu verbessern. Deinen ersten Punkt musst du für deinen Action-Skill einsetzen.

BILDSCHIRM MISSIONEN



Auf deiner Reise zur Kammer wirst du Missionen annehmen und abschließen. Während jeder Mission machst du Beute in Form von Waffen, Munition, Gegenständen, Geld und mehr. Bei Erfolg erhältst du weitere Belohnungen, wie z.B. Geld, Gegenstände und/oder XP.

Du findest Missionen, indem du mit Leuten sprichst, die deine Hilfe benötigen, die Schwarzen Bretter überall auf Pandora überprüfst und deinem Schutzengel zuhörst, wenn er sich mit einer Bitte an die wendet.

Während du mit einem Einwohner Pandoras sprichst, der deine Hilfe benötigt, wird der Missions-Bildschirm eingeblendet. Auf diesem Bildschirm kannst du:

- Zuhören (oder lesen), wie dir jemand eine Mission anbietet. Wenn du sie annimmst (**ENTER** oder Ⓐ), erscheint diese Mission unter der Überschrift "Läuft". Im Missions-Log kannst du die Details einsehen.

Überprüfe die Belohnung (unten rechts auf dem Bildschirm) und den Schwierigkeitsgrad einer Mission, bevor du sie annimmst. Du nimmst eine Mission an, indem du den Missionsnamen rechts auf dem Bildschirm auswählst.

BILDSCHIRM INVENTAR



RUCKSACK Beinhaltet Waffen, Schilde, Medi-Kits, Mods und andere Gegenstände, die nicht ausgewählt sind.

RUCKSACK-KAPAZITÄT Zeigt die aktuelle und die maximal mögliche Anzahl der Gegenstände im Rucksack. Verbessere die Kapazität deines Rucksacks mit einem Speicherdeck-Upgrade (SDU). SDUs erhöhen deine Tragekapazität, inklusive Rucksack, Anzahl der ausgerüsteten Waffen, maximale Munition und Granaten.

AUSGERÜSTET Überprüfe deine Waffe, dein Schild, den Granaten-Mod und die Class-Mod-Slots.

SPEZIFIKATIONEN Markiere einen Gegenstand, um die Daten und den aktuellen Marktwert zu betrachten (falls du überlegst, ihn an einen Händler zu verkaufen). Markiere zwei ähnliche Gegenstände, wie z.B. Waffen, und drücke ENTER oder X, um ihre Daten zu vergleichen.

MUNITION Die obere Zahl zeigt, wie viel Munition du bei dir hast. Die untere Zahl zeigt die für dein Level maximale Munitionsmenge.

WAFFEN ZWISCHEN DEM MENÜ ‚AUSGERÜSTET' UND RUCKSACK VERSCHIEBEN

Das Inventar zeigt ausgerüstete Gegenstände und den Inhalt deines Rucksacks: Waffen, Medi-Kits, usw. Gesperrte Waffen-Slots werden mit zunehmendem Spielfortschritt freigeschaltet. Um eine Waffe oder einen Gegenstand zu benutzen, musst du ihn in einen der Ausrüstungs-Slots verschieben.

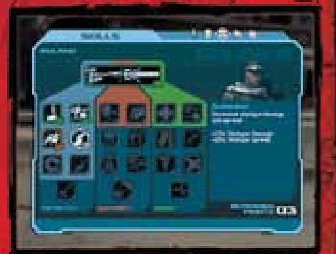
- Um einen Gegenstand auszurüsten oder zu tauschen, markierst du ihn im Rucksack und drückst ENTER oder die A-Taste, markierst dann den zu tauschenden Gegenstand oder den gewünschten Slot und drückst erneut **ENTER** oder die A-Taste.
- Um einen Gegenstand in den Rucksack zu verschieben, markierst du einen Slot und drückst **ENTER** oder A.
- Du entfernst einen Gegenstand aus deinem Inventar, indem du ihn markierst und die LEERTASTE oder Y drückst.

SCHNELLANWAHL BEI MEHREREN WAFFEN

Du kannst bis zu vier Waffen ausrüsten, wenn alle Ausrüstungs-Slots freigeschaltet sind. Drücke die Tasten 1-4, um die Waffen 1-4 auszuwählen.

Wenn du mit einem Spielcontroller spielst und nur zwei Waffen ausgerüstet hast, drückst du Y, um zwischen den Waffen umzuschalten. Sind drei oder vier Waffen ausgerüstet, hältst du Y , um die Auswahl der ausgerüsteten Waffen einzublenden und benutzt ◌ , um die gewünschte Waffe zu wählen. Mit Y kannst du nach wie vor die ausgerüsteten Waffen durchschalten.

SKILLS



Skills kaufst du dir mit Skill-Punkten, die du beim Erreichen eines neuen Levels verdienst. Deinen ersten Skill-Punkt musst du für den Action-Skill deines Charakters ausgeben.

Die Skills eines Charakter sind aufgeteilt in drei Skill-Bäume verschiedner Skill-Arten. Alle 5 Punkte, die du in einem Skill-Baum vergibst, wird eine neue Reihe dieses Skill-Baums freigeschaltet. Verteile deine Skill-Punkte auf verschiedene Skill-Bäume oder gib sie für nur einen Skill-Baum aus (maximal 5 Punkte pro Skill).

Gekaufte Skill-Punkte verliert dein Charakter nicht mehr, es sei denn, du verteilst deine Skill-Punkte an einer New-U-Station neu.



ROLAND

Action-Skill: **SCORPIO-GESCHÜTZ** Greigt Gegner automatisch an und bietet Deckung durch Schilde.

Skill-Bäume:
- 1 INFANTERIE Verbesserte Waffen-Leistungen.
- 2 UNTERSTÜTZUNG Munitions- und Schild-Regeneration.
- 3 SANITÄTER Schnellheilung und Verbündete wiederbeleben.

LILITH

Action-Skill: **PHASEWALK** Unsichtbarkeit und unglaubliches Tempo.

Skill-Bäume:
- 1 CONTROLLER Gegner betäuben, Schnellheilung, kürzere Erholung für Phasewalk.
- 2 ELEMENT Elementarkräfte, mehr Schaden bei Gegnern und mehr Widerstand gegen eigenen Schaden.
- 3 ATTENTÄTER Höherer kritischer Schaden mit Schusswaffen und tödlichere Nahkampfangriffe.

MORDECAI

Action-Skill: **BLOODWING** Raubtier, das Gegner jagdt, angreift und dann zu Mordecai zurückkehrt.

Skill-Bäume:
- 1 SCHARFSCHÜTZE Präziseres Sniper Rifle und mehr Schaden.
- 2 SCHURKE Bloodwing wird tödlicher, tote Gegner hinterlassen mehr Beute.
- 3 REVOLVERHELD Höhere Feuerrate und mehr Kugelschaden.

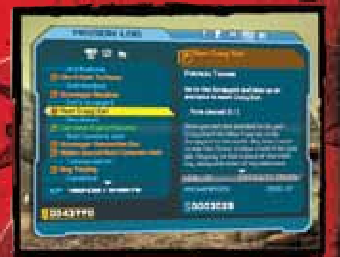
BRICK

Action-Skill: **BERSERKER** Schläge wie ein Amboss, bei extremer Widerstandsfähigkeit gegen Schaden und beschleunigter Heilung.

Skill-Bäume:
- 1 SCHLÄGER Berserker-Phasen dauern länger und benötigen weniger Erholung - und er schlägt härter.
- 2 PANZER Gesundheit und Schild sind widerstandsfähiger, nach einem Kill für kurze Zeit unverwundbar.
- 3 SPRENGER Mehr tödliche Explosionen, schnelleres Nachladen und schnellere Raketen-Regeneration.

LOG-BILDSCHIRME

Nutze die LEERTASTE oder drücke Y , um durch die Logs zu schalten.



MISSIONEN

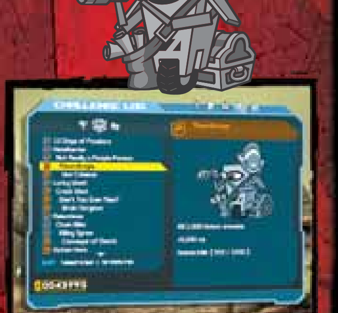
Betrachte die Daten zu laufenden oder abgeschlossenen Missionen.Wähle eine Mission, dann wähle einen Log.

VERFOLGEN Ändere einen Wegpunkt. Wegpunkte, dargestellt durch Diamanten-Symbole auf Kompass und Karte, führen dich zu Missionszielen. Obwohl du mehrere Missionen annehmen kannst, kannst du nur eine verfolgen.

DETAILS PRÜFEN Betrachte noch einmal die Details deiner Mission - von wem hast du sie und was wurde gesagt?

BELOHNUNGEN Sieh dir die Belohnung an, die du kassierst, wenn du die Mission abschließt.

XP Prüfe deine aktuellen XP und die benötigten XP zum Erreichen eines neuen Levels.



HERAUSFORDERUNGEN

Nimm Herausforderungen an, um die Skills zu testen und zusätzliche XP zu verdienen. Wähle eine Herausforderung aus der Liste, um zu sehen, was zu tun ist. Abgeschlossene Herausforderungen sind abgehakt. (Mit Herausforderungen verdienst du XP, der Kammer kommst du damit aber keinen Schritt näher.)



ECHO

Hier hörst du dir an, was während der letzten Missionen gesagt wurde. Vielleicht etwas, das dich später weiterbringt? Wähle eine Echo-Aufnahme, um sie anzuhören. Die Aufnahmen sind nach Missionen sortiert.





KARTE



Drücke M oder halte BACK, um die Karte schnell zu öffnen. Mit den PFEILTASTEN oder L durchsuchst / scrollst du die Karte. Drücke **ENTER** oder LT / RT, um die Karte herein- / herauszuzoomen. Symbole auf der Karte markieren die Positionen interessanter Orte.

GELBER PFEIL Die Position deines Charakters.

WEGPUNKT Markiert die Position deines aktuell verfolgten Missionsziels. Unter Missionen kannst du auf den Wegpunkt einer anderen laufenden Mission umschalten.

FAHRZEUGSTATION Hier findest du eine Catch-a-Ride-Station.

MEDI-STATION Hier wirst du medizinisch versorgt.

LADEN Position eines Warenautomaten, der Waffen verkauft.

SCHWARZES BRETT Auf dem Schwarzen Brett findest du Missionen.

AUSSENPOSTEN Isolierte Gebiete mit menschlicher Bevölkerung.

ÜBERGANG Markiert ein Portal zwischen Regionen.

NOCH NICHT ENTDECKT Hier warst du noch nicht.



WARENAUTOMATEN

Warenautomaten bieten Waffen, Munition, Waffen-Upgrades, Medikamente, Class-Mods, Granaten-Mods und Schilde. Drücke , (Komma) / . (Punkt) oder LB / RB, um den Bildschirm Kaufen, Verkaufen oder Zurückkaufen anzuzeigen. Benutze , um einen Gegenstand zu markieren und die Beschreibung zu lesen oder Produkte zu vergleichen. Du kannst zwar jeden Gegenstand kaufen, den du dir leisten kannst, manche Objekte können aber nur ausgerüstet werden, wenn dein Charakter ein bestimmtes Level erreicht hat.

- Beim Waffenautomaten erinnern dich dein aktuelles Waffen-Inventar und dein Kontostand daran, was du brauchst und was du dir leisten kannst.
- Das “Angebot des Tages” ist üblicherweise im Sonderangebot und nur für begrenzte Zeit erhältlich.



BEUTE

Auf Pandora ist Beute im Überfluss zu machen: Geld, Waffen, Munition, Upgrades und Mods. Beute findest du bei ausgeschalteten Gegnern, in Verstecken oder in Müllhaufen.

- Drücke **E** oder Ⓧ, um Beute oder eine Waffe aufzunehmen.
- Drücke und halte **E** oder Ⓧ, um alle nah beieinander liegenden Gegenstände aufzunehmen, oder eine Waffe auszurüsten und in der Hand zu halten.

WAFFEN UND MUNITION   Es werden Details zu einer Waffe eingeblendet, wenn du dich ihr näherst. Du kannst entscheiden, ob du sie nimmst oder nicht.

GELD   Mit Geld kaufst du Waffen, Munition. Schilde und Medi-Kits. Und du bezahlst damit die Rekunstruktion deines durchsiebten Körpers.

MEDI-AMPULLEN   Verpass dir einen kleinen Gesundheitsschub.

CLASS-MODS   Klassenspezifische Modifikationen verbessern Charakter-Eigenschaften für die angegebene Klasse. (Ein Class-Mod für einen Soldaten wirkt beispielsweise nicht bei einem Jäger, einer Sirene oder einen Berserker.) Class-Mods wendest du auf dem Inventar-Bildschirm an.

GRANATEN-MODS   Diese verbessern deine Fähigkeiten mit Protean-Granaten. Granaten-Mods wendest du auf dem Inventar-Bildschirm an.

SCHILD   Sammle neue und bessere Schilde zu deinem Schutz auf.

ERIDIANISCHE ARTEFAKTE   Sie sind sehr selten und verbessern die Skills bestimmter Charakter-Typen.

CATCH-A-RIDE (FAHRZEUGE)

Catch-A-Ride bietet gepanzerte Fahrzeuge an Stationen überall auf Pandora. (Auf der Karte dargestellt durch ein Fahrzeug-Symbol. Drücke **,** (Komma) / **.** (Punkt) oder LT / RT, um zwischen den zwei Fahrzeugen zu wechslen.) In Mehrspieler-Spielen können zwei Spieler in einem Fahrzeug fahren. Wenn du ein Fahrzeug hast, kannst du es:



LACKIEREN   Verpass deinem Fahrzeug einen neuen Lack und einen Namen, bevor du es an die Front schickst. Wähle die Farb-Box, um die Farb- und Namen-Entwürfe einzublenden.

SPAWNEN   Erschaffe dein Fahrzeug und teleportiere dich entweder auf den Fahrersitz oder ans Geschütz, oder schließe den Bildschirm, um hinüberzugehen.

REPARIEREN   Stecken geblieben? Spring aus der Karre und gib ihr einen Stoß (**V** oder Ⓡ), um sie zu bewegen. (Gib ihr aber nicht den Rest.)

MIT NITRO-POWER FAHREN   Nutze den Nitro-Boost (**F** oder LB) zur extremen Beschleunigung. Die Boost-Anzeige zeigt die verbleibende Ladung. Wenn dein Nitro aufgebraucht ist, lädt es langsam wieder nach.

PAUSENMENÜ



WEITER   Zurück ins Spiel.

OPTIONEN   Passe verschiedene Spieleinstellungen an.

LOBBY ANSEHEN   Zusätzliche Spieler können in ein laufendes Spiel einsteigen, indem sie während einer Spielpause ihren gespeicherten Charakter laden.

FREUNDE EINLADEN (Nur Mehrspieler online)   Füge Freunde hinzu und lade aktuelle Freunde zu Spielen ein, die du hostest.

BEENDEN   Verlasse das aktuelle Spiel.

OPTIONSMENÜ

TASTATUR

- TASTENZUWEISUNGEN   Ändere Steuerung und Konfiguration.
- UMGEKEHRTE SICHT   Invertiere die Y-Achse der MAUS / Ⓡ (AN / AUS).
- EMPFINDLICHKEIT   Passe die Empfindlichkeit der **MAUS an** / Ⓡ.

AUDIO/VIDEO (nur aus dem Hauptmenü)

- HELLIGKEIT   Passe die Helligkeit des Spielbildschirms an.
- SOUNDEFFEKTE   Passe die Lautstärke der Sounds im Spiel an, inklusive der Stimmen der Spiel-Charaktere.
- MUSIKLAUTSTÄRKE   Passe die Lautstärke der Musik im Spiel an.
- UNTERTITEL   Schalte dies AN, um Untertitel für die Dialoge der Spiel-Charaktere einzublenden.
- SPIELERANGABEN Schalte dies AN, um in aufregenden Situationen Reaktionen deines Charakters zu hören - zum Beispiel bei herausragenden Treffern.

SPIELOPTIONEN

- TRAININGSNACHRICHTEN Schalte dies AN, um hilfreiche Nachrichten zu erhalten.
- ZIELHILFE Schalte dies AN, um das Zielen zu stabilisieren, wenn du ein Ziel anvisierst.
- DUELLANFRAGEN Lege fest, ob du Herausforderungen anderer Spieler annehmen oder ablehnen willst (nur in Mehrspieler-Spielen).

MEHRSPIELER

Bis zu vier Spieler können sich gemeinsam auf die Suche nach der Kammer machen.

- Wenn du an einem Spiel teilnimmst, das durch einen anderen Spieler gehostet wird, kannst du einen Charakter laden, den du in einem früheren BORDERLANDS-Spiel erstellt hast. Dein Charakter nimmt an einem neuen Spiel mit den selben Daten, also Level, Skill und Waffen wie im früheren Spiel teil. Charaktere mit hohem Level können an einem neuen Spiel teilnehmen und mit unerfahrenen Charakteren im Team kämpfen.
- Die Schwierigkeit von Missionen nimmt zu, je mehr Spieler am Spiel teilnehmen. Gegner greifen härter an und sind schwerer auszuschalten. Doch es lohnt sich - die Missionsbelohnungen sind größer und es gibt schwerere, tödlichere Waffenverbesserungen.
- Alle Spieler müssen im gleichen Missionsgebiet bleiben. Teilt die Beute auf - verteilt Geld und Munition im Team. Rettet das Leben eurer Partner (**E** oder X), wenn sie angeschossen werden und sterben.
- Wer ist härter? Schlage ein Teammitglied (**V** oder R). Wenn er oder sie die Herausforderung durch Zurückschlagen annimmt, kommt es zum Duell. Kämpft an Ort und Stelle oder sucht einen Platz, der sich für ein Duell eignet.

EINEN MEHRSPIELER-CHARAKTER LADEN

CHARAKTER LADEN Zeigt verfügbare spielbare Charaktere als Liste gespeicherter Spiel-Charaktere mit Statistiken, inklusive Level Klasse und Name.

MISSION Der Startpunkt der Mission hängt vom Spielfortschritt von Spieler 1 ab.

SPIELVERLAUF Zeigt den aktuellen Spielverlauf für den Charakter von Spieler 1. Ist dies beispielsweise das erste Spiel, ist die Zahl „1“.

Hinweis: Mission- und Spielverlauf-Daten in Mehrspieler-Spielen werden durch den Host festgelegt.

EINSTELLUNGEN

MEHRSPIELER ONLINE Spiele ein Mehrspieler-Spiel übers Internet.

MEHRSPIELER LAN Spiele ein Mehrspieler-Spiel über ein lokales Netzwerk.

PANDORA WHO-IS-WHO

CL4P-TP MEHRZWECK-ROBOTER (CLAPTRAP)

Dieser kleine Plapper-Kasten ist darauf programmiert, dein Reiseführer zu sein und gibt dir nützliche Ratschläge. Er lässt dich nie hängen - obwohl er hin und wieder über den Haufen geschossen wird.

DR. ZED BLANCO

Dieser “verstoßene” Doktor unterhält und repariert Medi-Stationen. Seine Warenautomaten bieten Medi-Kits und Schilde. Hilf ihm von Zeit zu Zeit, um eine kleine Belohnung abzustauben.

MARCUS KINCAID

Waffenhändler? Busfahrer? Handelsunternehmer? Wenn irgendwo Profit winkt, taucht Marcus auf. Seine Warenautomaten halten dich knapp bei Kasse, indem sie dir Waffen und Munition verscherbeln.

SCHUTZENGEL

Sie taucht aus dem Nichts auf, ermutigt dich, liefert Informationen und bietet dir Missionen an. Sie führt dich niemals auf den falschen Pfad.

SKAGS

Räuberische Skags greifen allein oder im Rudel an. Skags platzen sogar mitten in eine Schießerei und nagen an den Kämpfern. Lass sie nicht zu nahe kommen. Du wirst es bereuen.

RAKK

Diese mörderischen Flugkreaturen rotten sich in Schwärmen zusammen und zerfetzen jeden, der in ihr Gebiet eindringt. Ihr Nest sieht noch übler aus als sie selbst.

GARANTIE

LIZENZ- UND GARANTIEBEDINGUNGEN

§ 1 Geltungsbereich

(1) Diese Lizenz- und Garantiebedingungen stellen eine abschließende Vereinbarung zwischen der Take-Two Interactive GmbH ("Take-Two"), mit Sitz in München, und dem Kunden über die Benutzung dieses Computer-/Videospiels ("Spiel"), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials sowie über die Haftung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar.

(2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestattungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von Take-Two abzugeben.

§ 2 Urheberrechte und gewerbliche Schutzrechte

(1) Das Spiel ist zugleich audiovisuelle Darstellung und Computerprogramm ("Programm") und unterliegt daher dem besonderen Schutz der §§ 69a ff. UrhG.

(2) Take-Two behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Spiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Spiels und an Teilen hieraus (wie z.B. Charakteren, Charakternamen, Handlungselementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

§ 3 Nutzungshandlungen, Beschädigung des Originaldatenträgers

(1) Der Kunde darf nur die für die private Benutzung des Spiels notwendigen Nutzungshandlungen vornehmen.

(2) Das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials ist untersagt.

§ 4 Mehrfachnutzungen und Netzwerkeinsatz

(1) Der Kunde darf das gelieferte Spiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muss er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorrätighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.

(2) Der Einsatz des überlassenen Spiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechensystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird, es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

§ 5 Dekompilierung und Programmänderungen

(1) Die Rückübersetzung des im Spiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engineering) sind unzulässig.

(2) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Nur wenn der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und bzw. Take-Two trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Spiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 11 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen ist zu beachten.

(3) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Spielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

§ 6 Spieländerungen

(1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Spiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level Editor, neue Levels, "Add-on"-Pakete oder andere, auf dem Spiel beruhende Produkte (gemeinsam "Spieländerungen" genannt) herzustellen und zu verbreiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet: (a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Spiels bedürfen; (b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielausführungsdatei enthalten; (c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z.B. Urheber-, Persönlichkeits- oder Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z.B. Jugendschutzgesetze) verletzen; (d) die Nutzung und der Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren; (e) für den Level Editor und anderen Entwicklungstools wird kein Support gewährt. Take-Two befürwortet die nicht-kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.

(2) Mit Zustimmung von Take-Two, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen Take-Two und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben.

§ 7 Nicht gestattete Nutzungshandlungen

(1) Der Kunde ist nicht berechtigt, das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus (z.B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) zu anderen als zu privaten Zwecken zu verwenden. Er ist insbesondere nicht berechtigt das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus zum Zwecke der Weiterverbreitung zu vervielfältigen, öffentlich wiederzugeben oder über das Internet oder ein vergleichbares Netz oder Tauschbörsen zum Abruf zugänglich zu machen oder zu übertragen.

(2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesen Lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz gestattete Nutzung eine Urheberrechtsverletzung dar, die von Take-Two zivil- und gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.



§ 8 Weiterveräußerung

(1) Der Kunde darf das Spiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergeltung der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen auch ihm gegenüber einverstanden. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des alten Kunden zur Spielnutzung.

(2) Der Kunde darf das Spiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§ 9 Gewährleistung

Es gelten die gesetzlichen Gewährleistungsvorschriften. Eine weitergehende Gewährleistung oder Garantie besteht nicht. Take-Two übernimmt insbesondere keine Gewähr oder Garantie dafür, dass das Spiel den Anforderungen oder Zwecken des Kunden genügt.

§ 10 Support

Der von Take-Two gewährte Support ergibt sich aus dem Benutzerhandbuch und dem sonstigen Begleitmaterial.

§ 11 Informationspflichten

Darf der Kunde nach § 4 Abs. 2 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderung Take-Two schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommenen Programmänderung umfassen.

§ 12 Vertragslaufzeit

Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzt.

§ 13 Schlussbestimmungen

(1) Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take-Two und dem Kunden findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.

(2) Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take-Two und dem Kunden ist - soweit der Kunde Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist oder keinen allgemeinen Gerichtsstand im Inland hat - der Geschäftssitz von Take-Two. Take-Two ist jedoch berechtigt, den Kunden auch an seinem allgemeinen Gerichtsstand zu verklagen.

(3) Erfüllungsort für sämtliche Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen dem Kunden - soweit dieser Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist - und Take-Two ist der Geschäftssitz von Take-Two.











KUNDENDIENST

Wir hoffen, dass Sie mit unserem Spiel viel Spaß haben. Sollten Sie technische oder spielerische Schwierigkeiten haben oder eine Disc kaputt gegangen sein, bieten wir Ihnen wie folgt Hilfe an.

ONLINE-SUPPORT

Den günstigsten Technik-Service bietet unser Online-Support unter www.take2.de/onlinesupport.

TELEFON-SUPPORT

Neben dem Online-Support steht Ihnen auch unser Telefon-Support zur Verfügung. Für PC-Nutzer: Um Zeit und Kosten zu sparen, halten Sie bitte Informationen über Prozessor, Taktfrequenz, Arbeitsspeicher, Grafik- und Soundkarte, CD-Laufwerk, besondere Eingabegeräte und Internetverbindung bereit (Startmenü, „Ausführen", „dxdiag" eingeben und Informationen speichern).

1. Express-Hotline

Die schnellste technische Hilfe bietet Ihnen unsere Express-Hotline, die Ihnen Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr zur Verfügung steht.

Aus Deutschland wählen Sie bitte:

Tel.: **0900 – 1 393 493** (1,86 € / Minute aus dem deutschen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

Aus Österreich wählen Sie bitte:

Tel.: **0900 – 160 672** (1,802 € /Minute aus dem österreichischen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

2. Standard-Hotline (nur mit EAN-Code nutzbar)

Diese Hotline ist günstiger, zu erreichen Mo.-Fr. 16.00 – 20.00 Uhr, und erfordert für eine schnellere Bearbeitung den EAN-Code des gekauften Spiels (13-stelliger Code unter dem Strichcode auf der Rückseite der Verpackung)

Aus Deutschland wählen Sie bitte:

Tel.: **0900 – 1 392 492** (0,62 € / Minute aus dem deutschen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

Aus Österreich wählen Sie bitte:

Tel.: **0900 – 241 231** (0,676 € /Minute aus dem österreichischen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

HELPLINE

Hier gibt es Lösungs- und Spielhinweise und Cheats, erreichbar Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr.

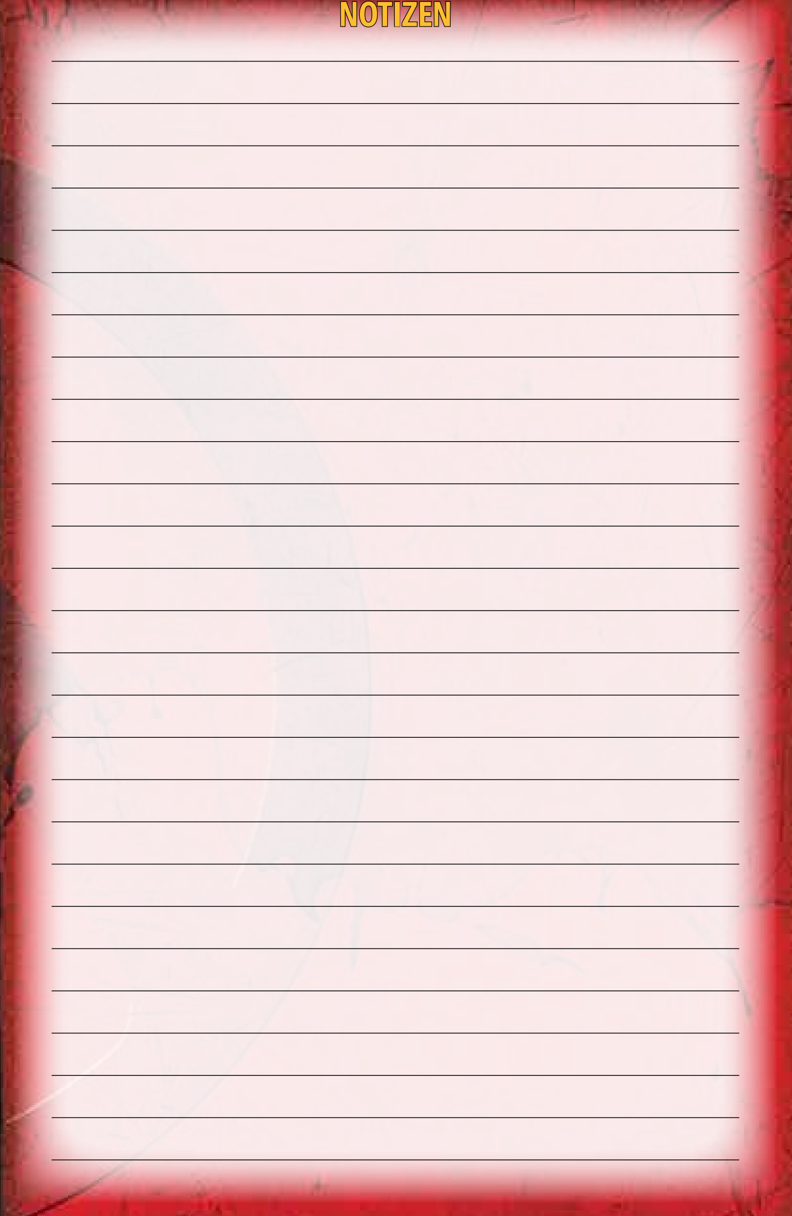
Aus Deutschland wählen Sie bitte:

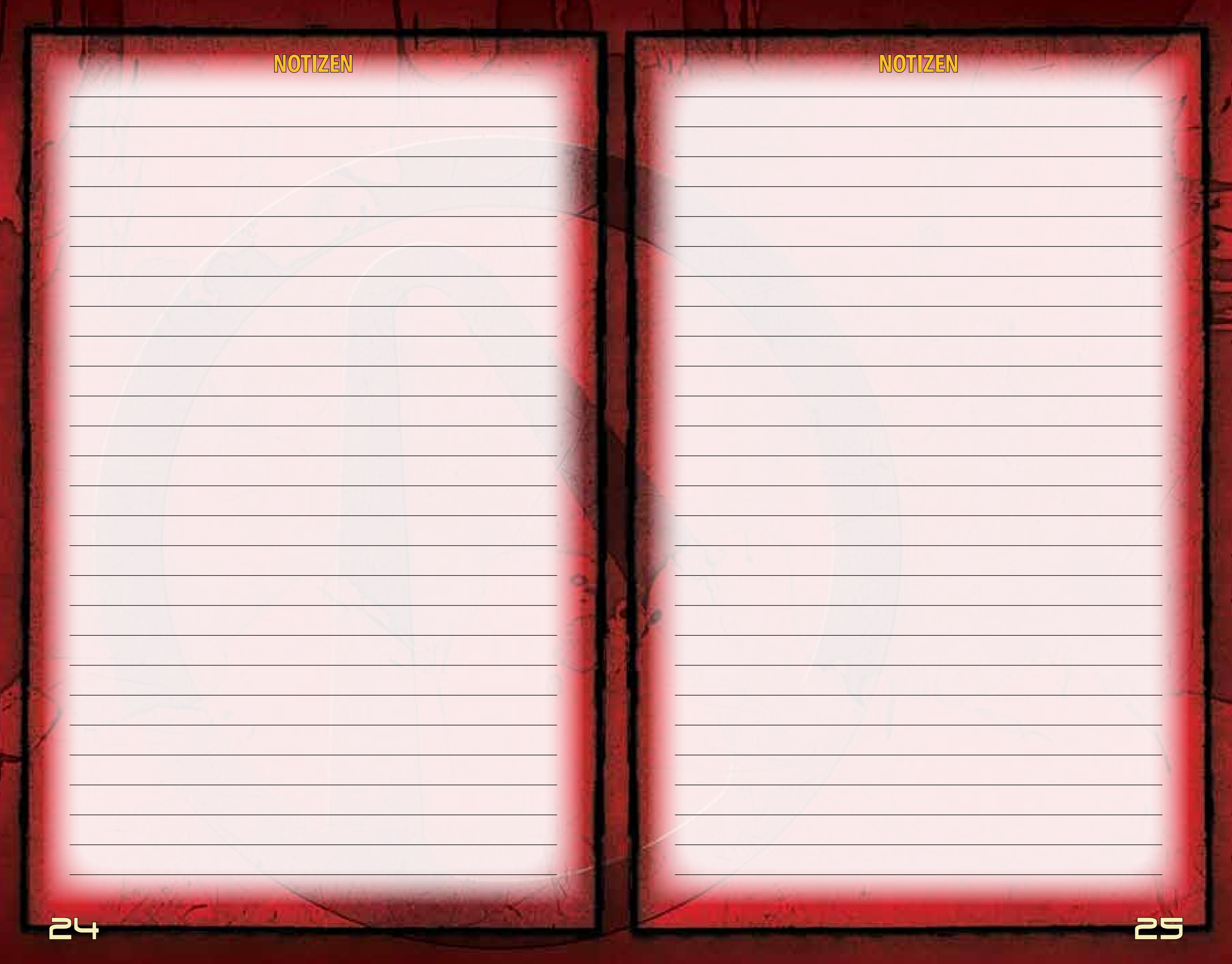
Tel.: **0900 – 1 391 491** (1,86 € / Minute aus dem deutschen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

Aus Österreich wählen Sie bitte:

Tel.: **0900 – 400 873** (1,802 € /Minute aus dem österreichischen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer

NOTIZEN





NOTIZEN

NOTIZEN